

बिल्कुल बाएँ:
पारंपरिक फिल्म
प्रोजेक्टर, बाएँ:
क्यूब डिजिटल
सिनेमा के प्रोजेक्टर
का कंट्रोल पैनल।

हर शो-पहला शो

आलेख: गिरिराज अग्रवाल फोटो: डेनियल विल्किंसन

अमेरिकी कंपनी इनटेल का निवेश पाने वाली डिजिटल क्यूब सिनेमा
तकनीक से बदल रहा है फिल्म वितरण और प्रदर्शन का कारोबार।

कि

सी फिल्म का पहला-पहला शो देखने का अपना रोमांच होता है। सिर्फ सबसे पहले देखने के लिहाज से नहीं बल्कि सबसे बढ़िया क्वालिटी की तस्वीरें पर्दे पर देखने के लिहाज से भी। जैसे-जैसे फिल्म की रील पुरानी होती है, उस पर धूल के कारण खरोंचें पड़ने लगती हैं और रंग फीके होने लगते हैं। नतीजा-तस्वीरों की क्वालिटी खराब होती जाती है और आवाज की भी। चूंकि बड़े से बड़ा फिल्म निर्माता भी ऐसे पारंपरिक फिल्म प्रिंट के महंगे होने के कारण उन्हें एक तय सीमा में ही रिलीज करता है, इसलिए भारत में छोटे शहरों को अक्सर दूसरे दर्जे की क्वालिटी से संतोष करना पड़ता है। डिजिटल तकनीक में इन मुश्किलों का जवाब तलाशा जा रहा है। इसमें फिल्म डिजिटल स्वरूप में होती है जिससे उसकी क्वालिटी कई महीने बाद भी पहले दिन जैसी बनी रहती है।

डिजिटल सिनेमा तकनीक की इस दुनिया में भी अमेरिका और भारत का सहयोग देखने को मिल रहा है। एक भारतीय कंपनी को इस क्षेत्र में अपना दांब आजमाने में अमेरिकी कंपनी इनटेल ने मदद की है। चेन्नई की रीयल इमेज मीडिया टेक्नोलॉजीज ने

डिजिटल सिनेमा की अपनी क्यूब सिनेमा तकनीक में न सिर्फ इनटेल के हार्डवेयर का इस्तेमाल किया है बल्कि इस कंपनी को अपनी तकनीक को बेहतर बनाने और विश्व स्तर पर प्रतियोगी बनाने के लिए इनटेल कैपिटल की ओर से बैंचर पूँजी भी हासिल हुई है। मई 2006 में इनटेल ने यह निवेश अपने 25 करोड़ डॉलर के इंडिया टेक्नोलॉजी फंड से किया। रीयल इमेज के निदेशक सेंथिल कुमार के अनुसार कंपनी ने अपने डिजिटल सिनेमा सर्वर के लिए इनटेल के प्रोसेसर और चिपसेट का इस्तेमाल किया है, जबकि डिजिटल प्रोजेक्टरों के लिए टेक्सास इंस्ट्रॉमेंट्स की डिजिटल लाइट प्रोसेसर टेक्नालॉजी इस्तेमाल में लाई गई है। रीयल इमेज द्वारा विकसित तकनीक को क्यूब सिनेमा नाम दिया गया है और इसे अमेरिका के लैंडमार्क थियेटर शृंखला को भी दिया गया है।

डिजिटल सिनेमा तकनीक फिल्मों के पारंपरिक नेगेटिव प्रिंट को गैरजरूरी बना देती है और फिल्म को किसी डिस्क, ऑप्टिक फाइबर केबल या उपग्रह के जरिये कंप्यूटर पर डाउनलोड किया जा सकता है। सर्वर और डिजिटल प्रोजेक्टर की मदद से फिल्म को पर्दे पर प्रदर्शित किया जाता है। सेंथिल कुमार कहते हैं, “क्यूब एक्स्प्री सिनेमा सर्वर और प्रोजेक्टर इस

तरह से डिजाइन किए गए हैं कि वे किसी फॉर्मेट में नहीं बंधे हैं। सॉफ्टवेयर पर आधारित होने के कारण हार्डवेयर में बदलाव का उन पर असर नहीं पड़ेगा। साथ ही डिजिटल सिनेमा तकनीक के विकास के साथ ही इसमें नए पहलुओं का समावेश भी हो सकेगा।” सेंथिल कुमार सॉफ्टवेयर इंजीनियर हैं। उन्होंने और विज्ञापन की दुनिया से जुड़े ज्येंद्र पंचपक्षेशन ने लगभग 14 साल पहले फिल्मों के पोस्ट-प्रोडक्शन का काम शुरू किया था। इन लोगों ने जब डिजिटल सिनेमा तकनीक पर काम शुरू किया तो कुछ साल पहले रीयल इमेज स्थापित की।

पंचपक्षेशन क्यूब सिनेमा की खूबियां गिनाते हैं, “फिल्मों के एक पारंपरिक प्रिंट पर लगभग 70 हजार की लागत आती है जबकि डिजिटल प्रिंट में सभी तरह के खर्च मिलाकर कुल 15 हजार रुपये की लागत आती है। इसके चलते किसी डिजिटल फिल्म को एकसाथ बहुत से थियेटरों में दिखाया जा सकता है और पहले ही हफ्ते में प्रचार के बूते निर्माता अधिकाधिक कारोबार कर सकता है।”

क्यूब सिनेमा को पहली बार मार्च 2004 में बाजार में उतारा गया। डिजिटल सिनेमा की मुहिम अभी अपनी शुरुआती अवस्था में ही है। पिछले साल

डिजिटल सिनेमा को लेकर डिजिटल सिनेमा इनशिएटिव (डीएसआई) द्वारा विश्वव्यापी मानक तैयार किए गए। डीएसआई डिज्नी, फोकस और एमजीएम जैसी कंपनियों का समूह है। मानक तय होने से कंपनियां इन मानकों के अनुरूप उपकरण बना सकेंगी और किसी भी कंपनी के डिजिटल सिनेमा-सर्वर प्रोजेक्टर पर कोई भी डिजिटल फिल्म दिखाई जा सकेगी। पंचपकेशन को उम्मीद है कि इससे डिजिटल फिल्म बनाने को प्रोत्साहन मिलेगा।

पंचपकेशन और सेंथिल, दोनों को ही विश्व बाजार से बड़ी उम्मीदें हैं। इन लोगों ने अमेरिका में क्यूब सिनेमा इंकार्पोरेशन नाम से सहयोगी कंपनी स्थापित की है। डिजिटल सिनेमा के क्षेत्र में अपनी कंपनी की अन्य कंपनियों से प्रतिस्पर्धा के बारे में वह कहते हैं, “डिजिटल सिनेमा की दुनिया की अहम बात यह है कि डिजिटल सिनेमा सर्वर-प्रोजेक्टर बाजार में फिलहाल चुनिंदा कंपनियां ही बाजार में हैं। डोल्बी और कोडक जैसी कंपनियों के मुकाबले हमारे पैकेज आधी कीमत पर उपलब्ध हैं।” सेंथिल के अनुसार एक सिनेमाघर को पारंपरिक से डिजिटल में बदलने पर लगभग 15 लाख रुपये का खर्च आता है। लेकिन यह लागत फिल्म प्रिंट और उसे चलाने पर होने वाले खर्च में कमी के कारण कुछ समय में निकल आती है। इस बारे में चेन्नई के अबिरामी थियेटर के प्रबंध निदेशक रामनाथन कहते हैं, “रील चलाने की जरूरत न होने से जो काम पहले चार ऑपरेटर करते थे, वे डिजिटल सिनेमा में एक ही ऑपरेटर कर सकता है। एक ही ऑपरेटर एकसाथ चार स्क्रीनों का जिम्मा संभाल सकता है क्योंकि उसे सिर्फ बटन दबाना होता है।”

रीयल इमेज में निवेश के बारे में इनटेल कैपिटल इंडिया के निदेशक डॉ. कुमार शिरालामी कहते हैं, “भारत में डिजिटल सिनेमा पारंपरिक फिल्मों से काफी कम कीमत पर एकसाथ फिल्मों का प्रदर्शन सुनिश्चित करेगा और फिल्म की क्वालिटी भी खराब नहीं होगी। आकर्षक बात यह है कि यह तकनीक विकसित बाजारों के लिए भी अच्छी है जहां डिजिटल सिनेमा क्वालिटी जैसे अन्य कारणों से लोकप्रिय हो रहा है।”

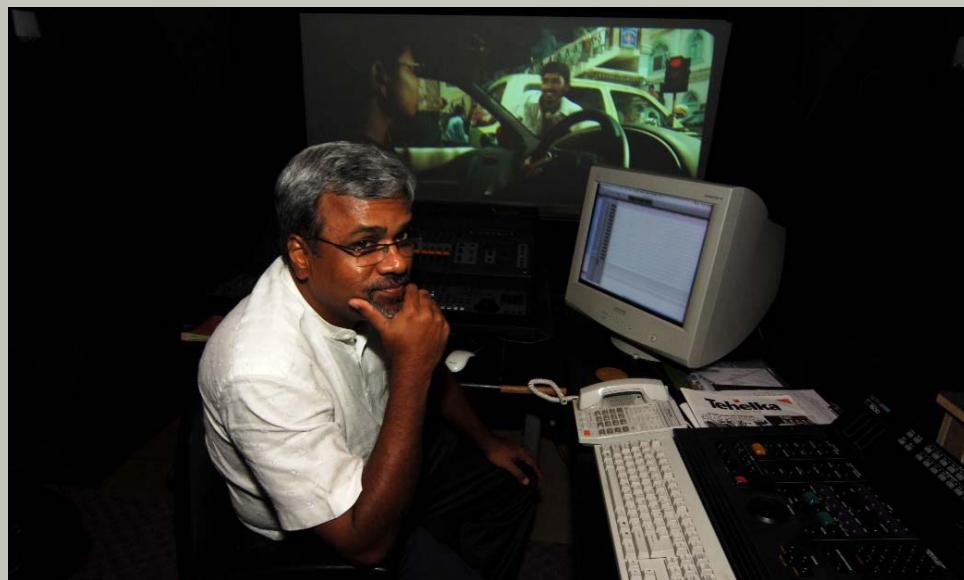
दुनिया के सिनेमाघरों की कुल संख्या का एक फीसदी भी आने वाले दिनों में डिजिटल सिनेमाघरों में तब्दील हो तो यह अरबों रुपये के कारोबार का अवसर है। डिजिटल सिनेमा के खिलाड़ी इस ओर निगाहें लगाए हुए हैं। भारत के लिए तो यह तकनीक विशेष रूप से फायदेमंद है जहां फिल्मों के प्रिंट पहले बड़े शहरों में, फिर छोटे शहरों में और फिर गंग-कस्बों में पहुंचते हैं। डिजिटल सिनेमा तकनीक फिल्मों को एकसाथ पूरे देश में रिलीज करने में सक्षम हैं।

सेंथिल कुमार कहते हैं कि डिजिटल सिनेमा तकनीक का एक और फायदा यह होगा कि फिल्मों

का निर्माण कम संसाधन वाले लोग भी कर सकेंगे क्योंकि फिल्मों का वितरण करना उतना मुश्किल नहीं होगा। दर्शकों को फिल्मों में विविधता भी देखने को मिलेगी।

क्या डिजिटल सिनेमा से फिल्मों की चोरी आसान नहीं हो जाएगी? सेंथिल कुमार कहते हैं कि इसे रोकने के लिए डिजिटल सिनेमा में उच्च स्तर का

फिर बी-सेट के जरिये। फिल्म को सेंट्रल सर्वर से डाउनलोड किया जा सकता है। पंचपकेशन के अनुसार, “क्यूब सिनेमा तकनीक के जरिये मूवी ऑन डिमांड की व्यवस्था भी हो सकती है। इसमें थियेटरों को नेटवर्क के जरिये सेंट्रल सर्वर से अपनी मनचाही फिल्म मनचाहे समय दिखाने का प्रबंध हो सकता है। इसके अलावा फिल्म के सबटाइटल अलग भाषा में



सबसे ऊपर: रीयल इमेज के निदेशक जयेंद्र पंचपकेशन चेन्नई में अपने दफ्तर में, ऊपर: चेन्नई के अबिरामी मेंगामाल जहां डिजिटल फिल्म चंद्रमुखी का रिकॉर्ड समय तक प्रदर्शन हुआ।

एनक्रिप्शन और वाटरमार्किंग की व्यवस्था की जाती है। इससे हर पैकेज के प्रदर्शन की शुरुआती और आखिरी तारीख पर नियन्त्रण रखा जा सकता है। वाटरमार्किंग के चलते यह पता चल जाता है कि फिल्म का प्रदर्शन किस थियेटर में, किस दिन और किस समय हुआ।

डिजिटल सिनेमा के तहत फिल्म को या तो डिस्क से पहुंचाया जाता है, या ऑप्टिक फाइबर के जरिये या

दिखाने का इंतजाम भी हो सकता है। इसमें सर्वर हर प्रदर्शन का रिकॉर्ड रखता है और उसी के अनुरूप शुल्क लिया जाता है।

रीयल इमेज तमिलनाडु में ही 70 सिनेमाघरों को अपनी डिजिटल सिनेमा तकनीक दे चुकी है। अमेरिका में लैंडमार्क के थियेटरों में स्टीवन सोडरबर्ग की फिल्म बबल को क्यूब सिनेमा तकनीक के आधार पर एकसाथ सिनेमाघरों, टेलिविजन और होम वीडियो पर रिलीज किया गया। रामनाथन कहते हैं, ‘डिजिटल सिनेमा की दुनिया में अभी हलचल शुरू ही हुई है। भविष्य में और ज्यादा अचरज देखने को मिलेंगे।’